



## Responsabilidades del jugador a fin de mantener un buen Ritmo de Juego:

- 1) Siempre estar listo para jugar cuando es su turno.
- 2) Jugar dentro de los tiempos de juego publicados y mantenerse "en posición" con el grupo de adelante.
- 3) Aunque se pierda una pelota, haya una larga búsqueda o consulta sobre las Reglas, un grupo igualmente tiene la responsabilidad de:
  - Jugar en el tiempo programado, y
  - Volver a ubicarse en posición lo antes posible.

**Es importante** resaltar que si un grupo se mantiene en la distancia indicada (en general, sin tener un hoyo libre) respecto al grupo que lo antecede, NO será advertido ni se le controlará el tiempo.

---

## Ready Golf

- 1) En el juego por golpes se debería jugar "Ready Golf", pero de una forma responsable y prudente.
- 2) Básicamente es "jugar cuando esté listo", esto es no esperar hasta que el jugador que se encuentre más lejos del hoyo haya pegado, siempre que no interfiera con el juego de aquel o de otro jugador.
- 3) Por ejemplo, juegue "Ready Golf":

- Cuando el jugador que se encuentra más lejos del hoyo tiene un golpe difícil y está evaluando sus opciones;
  - Cuando un jugador largo tiene que esperar que el green esté libre o en situaciones similares, por ejemplo, el segundo golpe en un par 5;
  - En el sitio de salida, cuando el jugador con el honor se encuentra demorado;
  - Siempre dentro de la cortesía que debe regir el juego del golf, pegue antes de ayudar a buscar una pelota perdida.
- 4) Debería jugarse "Ready Golf" si su grupo pierde distancia, aunque no hayan sido aún advertidos por un oficial.
  - 5) Preferentemente y/o cuando sea posible, avise a sus co-competidores que jugará primero.
- 

## Cuando un grupo está Fuera de Posición:

- 1) Un árbitro le pedirá a dicho grupo que recupere la posición; pero si ese grupo está significativamente fuera de posición, el árbitro puede comenzar a cronometrar inmediatamente.
  - 2) Si el grupo no ha recuperado posición en dos hoyos o, no se ha hecho ningún esfuerzo después de un hoyo, se le "controlará el tiempo" a cada uno de los integrantes del grupo.
-

## Procedimiento cuando se está controlando el tiempo:

1) El tiempo máximo asignado por golpe es de 40 segundos. Diez (10) segundos adicionales son permitidos para el primer jugador en pegar:

- En un hoyo par 3;
- Un approach;
- Un chip o un putt.

2) El cronometro se iniciará casi ni bien el jugador llegue a su pelota.

3) La evaluación de distancia y la selección del palo están incluidos en el tiempo asignado para un golpe.

- Si excede el tiempo asignado el jugador recibirá "un tiempo excedido".

- Si un jugador del grupo ejecuta su golpe en 40 segundos, no puede recibir un tiempo excedido.

## Control del Tiempo Discrecional a un jugador aunque su grupo no se encuentre fuera de posición:

1) Se le puede controlar el tiempo a uno o más jugadores de un grupo sin advertencia previa, aunque dicho grupo no se encuentre fuera de posición.

2) En dichos casos de "Control de Tiempo Discrecional" sin advertencia, se considera que un jugador tiene un "Tiempo Excedido" si sobrepasa los 60 segundos en ejecutar su golpe, con un extra tiempo otorgado de 10 segundos (es decir, 70 segundos en total) si fuere el primer jugador en pegar.

## Penalidades por tiempos excedidos:

- 1 Tiempo Excedido = Primera advertencia, sin penalidad
- 2 Tiempos Excedidos = Un Golpe de Penalidad (Juego por Golpes) Pérdida del Hoyo (Match Play)
- 3 Tiempos Excedidos = Adicional de Dos Golpes (Juego por Golpes) Pérdida del Hoyo (Match Play)
- 4 Tiempos Excedidos = Descalificación

**Nota:** La Condición de Ritmo de Juego completa se incluye en las Condiciones de la Competencia vigentes.

